

Clan Ghost Bear

INHALT

INSTALLATION

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

- MechWarrior 2 CD-ROM
- IBM PC oder 100% kompatibel
- 486DX2/66 MHz Prozessor
- 8 MB RAM (7 MB freier Erweiterungsspeicher)
- Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk (300 KB/Sek. Transferrate)
- Festplattenlaufwerk mit mindestens 42 MB unkomprimiertem Festplattenplatz
- VESA Local Bus (VLB) oder PCI Video
- 256 Farben SVGA (640 x 480)
- MS-DOS 6.0
- 100% Microsoft®-kompatible Maus und Treiber.
- 100% Sound Blaster-kompatible Sound-Karte (digital und FM/MIDI-Audio)
- Dedizierte Spielkarte wird für Joysticks empfohlen

UNTERSTÜTZTE SOUND-KARTEN

Creative Labs Sound Blaster Basic, Pro, 16 und AWE 32; Media Vision Pro Audio Spectrum Basic, Plus und 16; Gravis Ultrasound; Ensoniq Soundscape; Roland MT-32; General MIDI Geräte.

UNTERSTÜTZTE EINGABEGERÄTE

Standard Joysticks mit zwei Tasten; CH-Flightstick und ProPedals und Virtual Pilot Pro; Thrustmaster Flug, Waffen und Rudersteuerungs-Systeme; Thrustmaster F-16 Flightstick; Gravis Spielkonsole und Phoenix Joystick; Virtual I/O i-Brille; Suncom Technologies SFX Spielkonsole; Microsoft® SideWinder Joystick; Spaceball Avenger; Logitech Wingman Extreme; Forte VFX-1 Helm.

Hier einige wichtige Informationen, die Sie kennen sollten, bevor Sie Ghost Bear installieren und Ihr Ghost Bear Erlebnis beginnen.

Festplatte

Das Spiel setzt 42 MB UN-komprimierten freien Festplattenplatz voraus. Wenn Sie komprimierten Festplattenplatz verwenden (wie zum Beispiel Stacker und DoubleSpace), wird Ghost Bear nicht fehlerfrei arbeiten. Falls Sie über den erforderlichen freien Festplattenplatz verfügen: es sind zwei weitere Installationsoptionen vorhanden, die noch mehr freien Festplattenplatz erfordern und die die Ausführung von Animationen und Filmen noch reibungsloser machen.

Hauptspeicher

Sie benötigen mehr als 6,9 MB Erweiterungsspeicher, um Ghost Bear auszuführen. Falls Sie zwischen 6,5 MB und 6,9 MB Erweiterungsspeicher haben, wird das Spiel ausgeführt, aber einige Aufgaben laufen langsamer ab. Die optimale Leistung ergibt sich, wenn Sie Ihren Hauptspeicher so konfigurieren, daß sich über 6,9 MB Erweiterungsspeicher ergeben. Wir stellen Ihnen ein Dienstprogramm zur Herstellung einer Boot Disk zur Verfügung, um Ihnen zu helfen, mehr Hauptspeicher freizumachen. Gegebenenfalls werden Sie von dem Programminstaller aufgefordert, dieses Dienstprogramm einzusetzen.

Andere Betriebssysteme und Windows® 95

Ghost Bear setzt MS-DOS 6.0 oder höher voraus. Andere Betriebssysteme (zum Beispiel OS/2 Warp und Windows NT) werden nicht unterstützt. Es ist möglich, daß Ghost Bear gut mit diesen zusammenarbeitet, wir haben es jedoch nicht gründlich geprüft. Falls ein Problem auftaucht, während Sie ein nicht unterstütztes Betriebssystem verwenden, wird es das Beste sein, wenn Sie den Hersteller des Betriebssystems kontaktieren und versuchen, die Fragen der Kompatibilität dort zu klären. Bitte sehen Sie auch regelmäßig in den Online-Foren von Activision nach, wo Sie zukünftige Updates der Informationen über Ghost Bear Kompatibilitätsfragen finden können.

VESA Video Treiber

Falls der mit Ihrer Videokarte gelieferte VESA-Treiber nicht korrekt mit Ghost Bear zusammenarbeitet, versuchen Sie es mit dem UNIVBE-VESA-Treiber, den sie aus der Activision-Mailbox und all unseren sonstigen On-Line-Diensten abrufen können. Möglicherweise finden Sie ihn auch bereits in einer lokalen Mailbox oder einem anderen On-Line-Dienst.

Eingabegeräte

Ghost Bear unterstützt eine breite Palette von Eingabegeräten. Für nähere Angaben sehen Sie bitte den Abschnitt über Cockpitkontrollen im Installationsleitfaden für MechWarrior 2.

Fehlerbeseitigung

In einer README.TXT-Datei haben wir umfassende Informationen über Fragen und Lösungen der Kompatibilität zusammengetragen. Diese Datei stellt eine sehr wertvolle Hilfe dar, die bei Bedarf zunächst zu Rate gezogen werden sollte, wenn bei der Ausführung des Spieles Schwierigkeiten auftreten. Die Datei README.TXT kann bei der Ausführung des Installers und nach der Installation gelesen werden, indem MW2SETUP in dem Verzeichnis des Ghost Bear eingegeben wird. Um die neuesten Informationen und Hilfestellungen zu Ghost Bear zu nutzen, laden Sie bitte das Dokument Ghost Bear Update aus einem der Activision Online-Foren herunter.

Installation von Ghost Bear

Installation unter DOS

1. Legen Sie die Ghost-Bear-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk (für die Zwecke dieser Anleitung gehen wir davon aus, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk die Laufwerkskennung D: hat).
2. Geben Sie auf die DOS-Eingabeaufforderung **D**: ein und drücken Sie **Enter**.
3. Geben Sie auf die D:\>-Aufforderung **INSTALL** ein und drücken Sie **Enter**.
4. Befolgen Sie sorgfältig die auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

Installation unter Windows® 95

1. Vergewissern Sie sich, daß die Programm-CD sich im CD-ROM-Laufwerk befindet.
2. Schließen Sie alle offenen Fenster. Durch Anklicken des Schließknopfes („X") in der oberen rechten Fensterecke. Schließen Sie auch die in der Arbeitszeile aufgeführten Programme durch Rechtsklick auf den Programmknopf und Anwahl von „Schließen".
3. Doppelklicken Sie auf das „Mein Computer"-Ikon auf der Arbeitsfläche.

   (Der Name dieses Ikons kann von Ihnen oder der Person, die Windows® 95 auf Ihrem System installiert hat, geändert worden sein.) Doppelklicken Sie innerhalb des sich daraufhin öffnenden Fensters auf das Ikon Ihres CD-ROM-Laufwerks. Finden Sie das Install-Ikon. (Es handelt sich um das

Bild eines Fensters mit dem Namen Install.) Doppelklicken Sie auf dieses Ikon, um das Installationsprogramm zu starten und befolgen Sie die auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

Bei Erscheinen der Frage, ob Sie eine Startdiskette anlegen wollen, antworten Sie mit „Nein". Das Hilfsprogramm zum Anlegen von Startdisketten wurde für DOS-Systeme entwickelt und funktioniert nicht unter Windows® 95.

4. Falls sich nach Abschluß der Installation der DOS-Kasten noch auf dem Bildschirm befindet, so schließen Sie ihn durch Anklicken des Schließknopfes („X") in der oberen rechten Fensterecke.

Das Installationsprogramm wird folgende Grundschritte befolgen:

A. Allgemeine Hinweise

- Drücken Sie Strg-X, um den Installationsvorgang abzubrechen. Falls Sie diesen Befehl ausführen, prüfen Sie, ob Sie das Ghost-Bear-Verzeichnis und dessen Unterverzeichnisse (falls bereits erstellt), gelöscht haben.
- Vor der Installation wird der Hauptspeicher geprüft. Um Ghost Bear auszuführen, benötigen Sie 6,9 MB RAM. Falls Sie die Warnung bekommen, daß weniger als der erforderliche Hauptspeicher verfügbar ist, können Sie die Installation möglicherweise trotzdem durchführen. Am Ende des Installationsvorganges besteht die Möglichkeit, eine Boot Disk zu erstellen, die Ihnen hilft, mehr Hauptspeicher freizumachen.
- Ihr Festplattenplatz wird daraufhin geprüft, ob genügend Platz für die Installation vorhanden ist. Ghost Bear benötigt mindestens 42 MB bis 159 MB freien und unkomprimierten Festplattenplatz, je nach der von Ihnen gewählten Installationsoption.
- Da für die Ausführung von Ghost Bear ein VESA Video-Treiber erforderlich ist, wird dieser geprüft.
- Falls Sie bei der Installation Schwierigkeiten haben, lesen Sie bitte die Datei README.TXT und die Datei GBLINFO.TXT.

B. Konfiguration von Sound-Geräten

Um die Audio-Komponenten des Spieles zu erleben, benötigen Sie Sound-Geräte für MIDI-Musik und für digitalen Sound. Der Installer wird versuchen, Ihre Sound-Konfiguration zu erkennen und

die entsprechenden Treiber zu wählen. Bei einigen Systemen kann es jedoch erforderlich sein, daß Sie Ihre Sound-Karte aus einer vorhandenen Liste wählen. Danach versucht der Installer das Vorhandensein dieser Sound-Karte in Ihrem System zu verifizieren. Falls Ihre Sound-Karte in der Liste nicht eingetragen ist und 100% Sound Blaster-kompatibel ist, können Sie den Treiber mit der Bezeichnung **Creative Labs Sound Blaster or 100% compatible** wählen, um die Geräusche und die Musik des Spieles wiederzugeben. Wenn Sie die Auswahl der richtigen Sound-Geräte beendet haben, wählen Sie **Fertig** und drücken die Taste **Enter**.

C. Anzeige der README-Datei

An diesem Punkt der Installation wird eine README-Datei angezeigt. Drücken Sie **ESC**, nachdem Sie den Dateitext gelesen haben. Sie können ihn jederzeit wieder aufrufen, indem Sie im Ghost-Bear-Verzeichnis **MW2SETUP** eingeben. Da viele Spieler keine Zeit verlieren wollen, bevor Sie das Spiel starten, haben wir eine separate GBLINFO.TXT-Datei angelegt, die im README-Text erwähnt wird. Diese Datei deckt zahlreiche technische und Kompatibilitätsprobleme und deren Lösungen ab. Wir empfehlen Ihnen dringend, sie zu lesen. Sie können GBLINFO.TXT im Installationsverzeichnis von Ghost Bear's Legacy mit Ihrem bevorzugten Texteditor (z.B. EDIT) oder Textverarbeitungsprogramm aufrufen.

Sie können diese Datei jederzeit wieder lesen. Geben Sie dazu den Befehl **MW2SETUP** in dem Verzeichnis Ghost Bear ein.

D. Installation des Spieles

Der nächste Schritt besteht in der Installation der Ghost Bear Legacy Dateien auf Ihrer Festplatte. Wählen Sie dazu **Installation starten** und drücken Sie die Taste **Enter**. Falls Sie Ihre Einstellungen vor der Installation ansehen oder ändern möchten (zum Beispiel das Voreinstellungsverzeichnis, die Einstellungen der Sound-Geräte und die Einstellungen der Leistungsoptionen), wählen Sie **Installationseinstellungen ansehen oder ändern** und drücken Sie die Taste **Enter**. Wenn Sie bereit sind, die Ghost Bear Legacy Dateien zu installieren, wählen Sie **Einstellungen bestätigen und installieren** und drücken Sie dann die Taste **Enter**.

Wählen Sie eine von drei Installationsoptionen, (1) Minimal (42 MB), (2) Empfohlene Installation (62MB) und (3) Volle Installation (159 MB). Jede dieser Optionen stellt einen Kompromiß zwischen dem für die Installation erforderlichen Festplattenplatz, der Wiedergaberate und der Qualität der Animationen und Filme in dem Spiel dar. Der Installer erklärt die Unterschiede zwischen den Optionen. Wählen Sie die Option, die Sie wünschen und prüfen Sie, daß Sie genügend Festplattenplatz für die Installation haben. Später können Sie, wenn Sie auf eine andere Installationsoption wechseln wollen, einfach das Ghost-Bear-Verzeichnis löschen und erneut installieren, indem Sie die von Ihnen gewünschte Installationsoption wählen.

HINWEIS: Falls Sie Ihre bisherige Pilotenlaufbahn sichern wollen, kopieren Sie die Datei MW2REG.CFG, bevor Sie das Verzeichnis Ghost Bear löschen. Nach der Installation kopieren Sie diese Datei in das Ghost-Bear-Verzeichnis zurück.

E. Erstellung einer Boot Diskette

Dann werden Sie gefragt, ob Sie eine Boot-Diskette erstellen möchten. Dieser Vorgang setzt voraus, daß Sie eine Diskette in Ihr Laufwerk **A:** eingelegt haben. Bitte prüfen Sie, daß Sie von dem Inhalt der Diskette einen Backup hergestellt haben, da alle Daten auf der Diskette im Verlauf dieses Vorganges gelöscht werden. Bitte verwenden Sie eine HD-Diskette. Wenn der Formatierungsvorgang abgeschlossen ist und Sie eine Datenträgerbezeichnung für die Boot-Diskette eingegeben haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Geben Sie **N** für "nein" ein und drücken Sie die Taste **Enter**.

6. Wenn die Installation abgeschlossen ist, werden Sie wieder in das Verzeichnis versetzt, in dem Ghost Bear installiert wurde. An der Eingabeaufforderung C:\GBL› geben Sie den Befehl COPY D:\MW2SETUP.EXE ein und drücken die Eingabetaste. Wenn Sie gefragt werden, ob überschrieben werden soll, antworten Sie mit "Ja". Nun können Sie Ihr Ghost Bear beginnen, indem Sie den Befehl **GBL** eingeben und die Taste **Enter** drücken.

POST-INSTALLATIONSHINWEISE

Auch nach der Installation des Ghost Bear ist es einfach, die Einstellungen Ihrer Sound-Geräte zu ändern, die Datei README.TXT zu lesen oder eine Boot Diskette herzustellen (falls Sie diesen Schritt bei der Installation ausgelassen haben). Wechseln Sie dazu in das Ghost-Bear-Legacy-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, geben Sie den Befehl **MW2SETUP** ein und drücken Sie die Taste **Enter**. Damit starten Sie ein Programm, das Ihnen erlaubt, alle obengenannten Aktionen auszuführen.

KUNDENDIENST

Für technische Unterstützung und Kundendienst in Deutschland kontaktieren Sie bitte:

Bomico Entertainment Software

Am Südpark 12

Kelsterbach 65451

Deutschland

Telefon: 06107 94 51 45

Oder Sie nehmen mit einem unserer Kundendienstrepräsentanten über einen der Activision folgenden Online-Dienste Kontakt auf (diese Online-Dienste sind nur auf englisch verfügbar):

Activision BBS: (+1) 310 479-1335

- 24 Stunden pro Tag verfügbar
- Bis 28,800 Baud
- Einstellungen: 8 Bit, keine Parität, 1 Stop Bit (8, N, 1)

CompuServe: 76004,2122 oder [GO GAMBPUB]

Internet: support@activision.com und http://www.activision.com

Informationen über die Benutzung unseres Listservers erhalten Sie, wenn Sie uns E-Mail an **CSbulletins@listserv.activision.com** senden und das Wort "help" in der Betreffzeile (engl. subject line) enthalten ist. Falls Sie Listserver bereits kennen, senden Sie E-Mail an dieselbe Adresse, wobei das Wort "index" in der Betreffzeile (engl. subject of your message) enthalten ist, um eine Liste der Dateien, die in diesem Service zur Verfügung stehen, zu erhalten.

Einleitung – Das Geisterbärenerbe

Der im Jahre 2571 gegründete Sternenbund vereinigte die fünf Mächte der Inneren Sphäre in einem Versuch, Jahrzehnte des Krieges zu beenden, in einer Allianz der friedlichen Zusammenarbeit und wirtschaftlichen Kooperation. Im achtundzwanzigsten Jahrhundert jedoch hatten Habgier und Jahrzehnte des Friedens die Ablehnung kriegerischer Auseinandersetzungen, aus der der Bund heraus entstanden war, verdrängt.

2784 versammelte General Aleksandr Kerensky, der abgesetzte Lordprotektor des Sternenbunds, seine loyalen Offiziere und Gefolgsleute um sich und verließ in einem Massenexodus mit dem größten Teil der Sternenbundstreitkräfte die Innere Sphäre, um anderenorts eine neue Zivilisation zu gründen. Die Bestimmung dieser Zivilisation, ihre Geheime Hoffnung, war die spätere Rückkehr in die Innere Sphäre und Neugründung des Sternenbunds.

2786 besiedelte Kerensky die fünf Pentagonwelten, die zur neuen Heimat der Flüchtlinge werden sollten. Fünfzehn Jahre später führten die Spannungen zwischen den aus unterschiedlichen Kulturen stammenden Siedlern erneut zum Krieg. Nach Aleksandr Kerenskys Tod versammelte sein Sohn Nicholas 800 loyale Untertanen und zog sich in einem erneuten Exodus mit ihnen auf die in einem nahen Kugelsternhaufen gelegene Welt Strana Metschty, „Land der Träume", zurück. Ohne die Führung eines Kerensky brach zwischen den Pentagonwelten ein zwanzigjähriger Krieg aus.

Auf Strana Metschty leitete Nicholas Kerensky eine grundlegende Umstrukturierung der Gesellschaft ein. Er teilte seine 800 Anhänger in 20 Clans auf und etablierte ein Kastensystem, an dessen Spitze der Krieger steht. Dieser Clan ist die Familie eines Clanners, eine andere kennt er nicht. Seine gesamte Loyalität gehört dem Clan.

Die Clans kehrten auf die Pentagonwelten zurück und eroberten sie. Anschließend rottete Kerensky alle

Wahrgeborene genannt, werden als Elite der Clans verehrt und leben dafür, sich durch Kampferfolge zu beweisen und die Aufnahme ihres Erbguts in das Zuchtprogramm zu erreichen. Nicht durch genetische Zuchtmaßnahmen produzierte sogenannte Freigeborene werden verachtet.

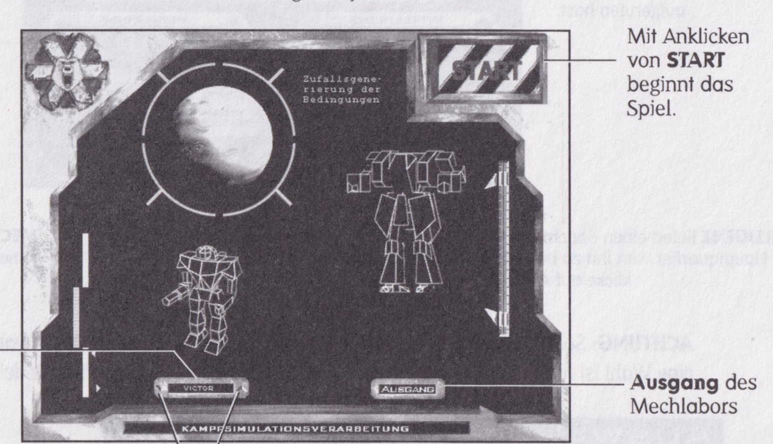
Heute, im Jahre 3058, befinden sich die Clans mitten in einer Invasion mit dem Ziel, die Innere Sphäre zurückzuerobern und ihren rechtmäßigen Platz an der Spitze des Sternenbunds einzunehmen. Jeder Clan versucht, als erster Terra, die Heimat der Menschheit, zu erobern. Obwohl die Clans zur Zeit durch einen Waffenstillstand an einem weiteren Vormarsch gehindert werden, warten sie ungeduldig auf den Zeitpunt, an dem sie ihre Angriffe wiederaufnehmen können. Clan Geisterbär, die mächtigsten Krieger Kerenskys, werden an der Spitze marschieren, wenn die Clans nach Hause zurückkehren.

VORBEREITUNGSPROTOKOLL

GEFECHTSSIMULATOR

In der Eisclanhalle führt der rechte Torbogen zum Gefechtssimulator, wo du die Auswahl unter vier Möglichkeiten hast.

Merke: Diese Missionen werden vom Computer zufällig generiert. Du kannst einen Mech deiner Wahl verwenden, den du im Mechlabor an deine Anforderungen anpassen kannst.



Mit Anklicken von **START** beginnt das Spiel.

Durch Anklicken des Mechnamens gelangst du in das Mechlabor, wo du deine Maschine konfigurieren kannst

Ausgang des Mechlabors

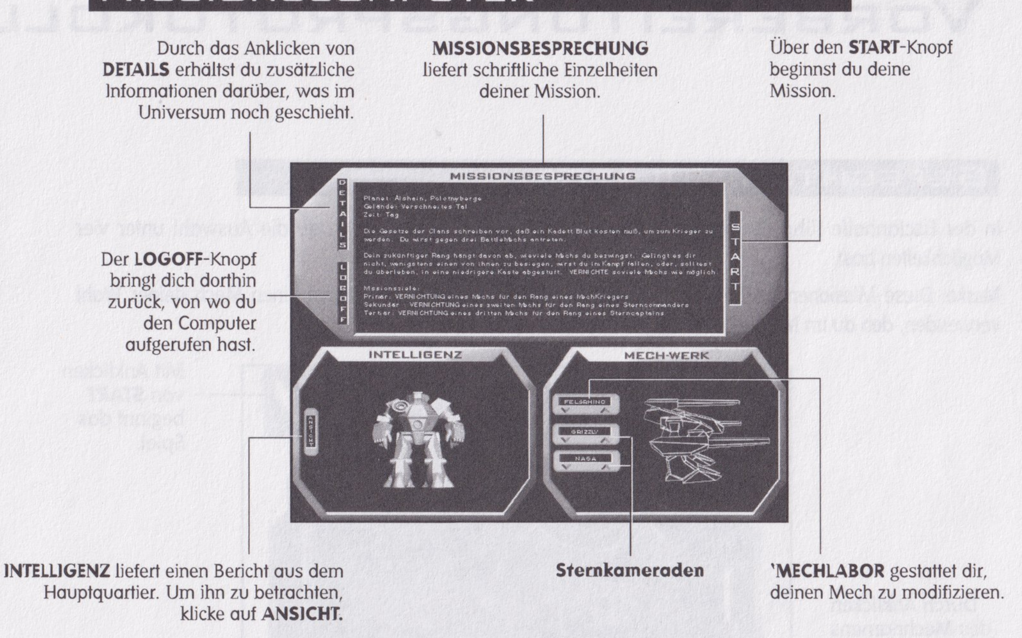
MISSIONSCOMPUTER

Durch das Anklicken von **DETAILS** erhältst du zusätzliche Informationen darüber, was im Universum noch geschieht.

MISSIONSBESPRECHUNG liefert schriftliche Einzelheiten deiner Mission.

Über den **START**-Knopf beginnst du deine Mission.

Der **LOGOFF**-Knopf bringt dich dorthin zurück, von wo du den Computer aufgerufen hast.



INTELLIGENZ liefert einen Bericht aus dem Hauptquartier. Um ihn zu betrachten, klicke auf **ANSICHT**.

Sternkameraden

'MECHLABOR gestattet dir, deinen Mech zu modifizieren.

ACHTUNG: Sobald du eine Mission begonnen hast, kannst du deine Mechwahl nicht mehr ändern; eine Wahl ist nur in der Heimatbasis Ice Clan Hall möglich. Also überleg dir deine Wahl gut.

AUSWAHL EINES MECHS

Neue Waffensysteme

Zusätzlich zu allen in MechWarrior 2 erhältlichen Waffen stellt dir Ghost Bear's Legacy die folgenden neuen Waffensysteme zur Verfügung.

Raketenabwehrsystem

Das Raketenabwehrsystem ist ein Schnellfeuerflak-MG, das anfliegende Raketen selbsttätig verfolgt, unter Beschuß nimmt und vernichtet. Der Hauptnachteil dieses sehr effektiven Defensivsystems ist sein hoher Munitionsverbrauch. Kommt es zu einem Raketenangriff auf eine mit einem Raketenabwehrsystem ausgerüstete Einheit, nimmt das System die Raketen automatisch unter Beschuß, bevor sie in den so geschützten Mech einschlagen können.

Arrow-IV-Raketenartillerie

Das Arrow IV ist ein autarkes Lafettensystem, das darauf ausgelegt ist, Raketensalven über weite Distanz abzufeuern. Das Arrow-System benutzt Arealeffektraketen, die nicht auf ein bestimmtes Ziel abgefeuert werden, sondern auf ein Zielgebiet, in dem sie jedem Objekt in einem Umkreis von 45 Metern um den Explosionspunkt massiven Schaden zufügt.

Flammer

Der Flammer ist eine Kurzstreckenwaffe, die sich aus dem supererhitzten Plasma des BattleMech-Fusionsreaktor speist. Er erzeugt enorme Hitze beim Ziel, verursacht aber auch eine große Wärmeentwicklung im Mech, der den Flammer einsetzt. Daher ist bei Verwendung dieses Waffensystems Vorsicht geboten.

Infernoraketen

Infernos sind Spezialraketen, die mittels einer napalmähnlichen Substanz die Innentemperatur feindlicher BattleMechs in die Höhe treiben. Sie sind sowohl als Lenkraketen als auch in ungelenkter Version erhältlich und werden wie Blitz-KSR und KSR 2er-Lafetten eingesetzt.

NARC Raketenboje

Das NARC-Raketenbojensystem ist eine weitgehend umgebaute Raketenlafette, die spezielle, als NARC-Module bezeichnete Raketen abfeuert. Diese verfügen über eine hinter einem Magnetkopf untergebrachte leistungsstarke Funkbake. Trifft die Rakete ihr Ziel, beginnt diese Bake ein Peilsignal für auf das NARC-Signal eingepegelte Raketen auszustrahlen. Eine einmal erfaßte Zielpeilung kann nicht mehr verlorengehen, und die Peilbake kann nicht zerstört werden.

Torpedos

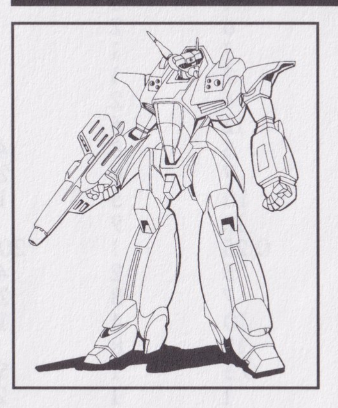
Torpedos sind spezielle Marineausführungen regulärer Kurz- und Langstreckenraketen. Torpedolafetten können keine normalen Raketen abfeuern und Raketenlafetten keine Torpedos.

Waffen und Ausrüstung

Waffentyp	Wärme	Schaden	Reichweite in Metern	Tonnage	Zeilen	Schuß pro Tonne
ER-L-Laser	2	5	255	0,5	1	–
ER Laser	5	7	510	1	1	–
ER-S-Laser	12	10	1019	4	1	–
ER-PPK	15	15	746	6	2	–
L-Impulslaser	2	3	204	1	1	–
M-Impulslaser	4	7	408	2	1	–
S-Impulslaser	10	10	815	6	2	–
Gaussgeschütz	1	15	1820	12	6	8
LB-X AK/2	1	2	800	5	8	45
LB-X AK/5	1	5	700	7	4	20
LB-X AK/10	2	10	600	10	5	10
LB-X AK/20	6	20	450	12	9	5
MG	0	2	175	0,25	1	200
AK/2 Ultra	1	2	700	5	2	45
AK/5 Ultra	1	5	600	7	3	20
AK/10 Ultra	3	10	500	10	4	10
AK/20 Ultra	7	20	400	12	8	5
KSR 2er-Lafette	2	2/Rakete	497	0,5	1	50
KSR 4er-Lafette	3	2/Rakete	497	1	1	25
KSR 6er-Lafette	4	2/Rakete	497	1,5	1	15
Blitz-KSR 2er-L.	2	*	497	1	1	50
Blitz-KSR 4er-L.	3	*	497	2	1	25
Blitz-KSR 6er-L.	4	*	497	3	2	15
LSR 5er-Lafette	2	1/Rakete	1000	1	1	24
LSR 10er-Lafette	4	1/Rakete	1000	2,5	1	12
LSR 15er-Lafette	5	1/Rakete	1000	3,5	1	8
LSR 20er-Lafette	6	1/Rakete	1000	5	4	6
NARC Raketenboje	0	k.A.		2	1	6
Torpedo						
Inferno KSR 2er-Lafette	2	2/Rakete	497	0,5	1	50
Inferno Blitz-KSR 2er-L.	2	*	497	1	1	50
Arrow IV-System	10	20/10		12	12	5

BattleMechdiagramme (Primärkonfigurationen)

Incubus



	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	15/5
Lk/Rt Torso	7	10/4
Lk/Rt Arm	5	10
Lk/Rt Bein	7	14

Primäre Konfiguration

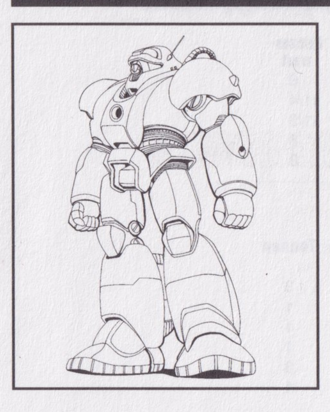
Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	RA	1	4
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-L-Laser	LA	1	0,5
Maschinengewehr	K	1	0,25
Munition (MG) 400	TM	2	2

Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 270 XL
Reisegeschwindigkeit: 97,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 138,6 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Ferrofibrit
Bewaffnung:
- 2 mittelschwere Extremreichweitenlaser
- 1 schwerer Impulslaser
- 5 Maschinengewehre

Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt



Uhu



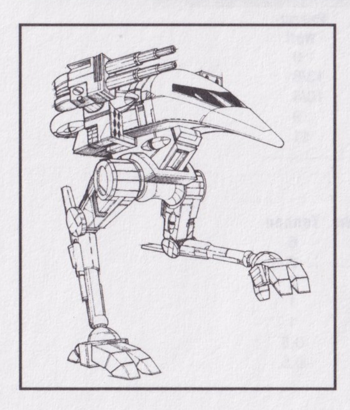
	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	13/6
Lk/Rt Torso	8	10/4
Lk/Rt Arm	6	9
Lk/Rt Bein	8	11

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Laser	TM	2	6
M-Laser	LA	1	2
M-Laser	RA	1	2
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 210 Standard
Reisegeschwindigkeit: 60,9 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97,2 km/h
Sprungdüsen: 6
Sprungreichweite: 180 Meter
Panzerung: Ferrofibrit
Bewaffnung:
  1 schwerer Impulslaser
  2 mittelschwere Impulslaser
Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

I. S. Rabe



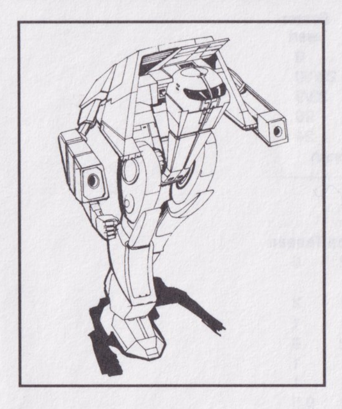
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	6
Torso-Mitte	11	11/4
Lk/Rt Torso	8	11/3
Lk/Rt Arm	6	8
Lk/Rt Bein	8	8

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
KSR 6er-Lafette	RT	2	3
Munition 15	LT	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
NARC-Boje	LA	2	3
NARC-Module (6)	LT	1	1

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Hellespont Type R
Reaktor: Hermes 210 XL
Reisegeschwindigkeit: 64,8 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 90,7 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Hellespont Leicht-Ferrofibrit + CASE
Bewaffnung:
  1 Harpoon-6-KSR 6er-Lafette
  2 mittelschwere Ceres-Arms-Laser
  1 Apple Churchill Guiding Light NARC-Boje
Hersteller: Hellespont Industries
Hauptherstellungsort: Sian
Funksystem: Ceres-Metall Modell 666 mit Wächter-ECM-Störsenderphalanx
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Apple Churchill 2000 mit Beagle-Sonde und 442x -Zielerfassungssystem

Phantom



	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	12/8
Lk/Rt Torso	10	11/7
Lk/Rt Arm	6	12
Lk/Rt Bein	10	13

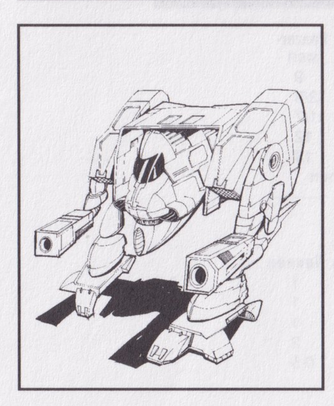
CASE in allen entsprechenden Zonen

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	RA	1	1
LRM 5er-Lafette	LA	1	1
Munition 24	LA	1	1
Munition 48	LT	2	2
ER-L-Laser	LT	1	0,5

Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 360 XL
Reisegeschwindigkeit: 97,8 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 138,2 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
(in Standardkonfigurationen)
Panzerung: Ferrofibrit
Bewaffnung: 6,5 t Modulraum verfügbar
Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

Schwergewicht



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 66 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 99,5 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
(in Standardkonfigurationen)
Panzerung: Ferrofibrit
Bewaffnung: 17,5 t Modulraum verfügbar
Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	23/10
Lk/Rt Torso	15	22/9
Lk/Rt Arm	10	20
Lk/Rt Bein	15	24

CASE in allen entsprechenden Zonen

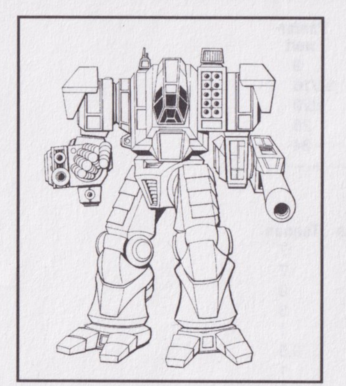
Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	2	6
Blitz KSR-4er-Lafette	RT	1	2
Munition (Blitz) 25	RT	1	1
ER-PPK	LA	2	6
LSR 5er-Lafette	LT	1	1
Munition 24	LT	1	1
ER-L-Laser	RT (R)	1	0,5

Möglichkeiten

Die hohe Geschwindigkeit des Schwergewicht wird durch eine geringere Bestückung erkauft, aber was er an Waffen trägt, macht ihn in Verbindung mit seiner Geschwindigkeit auf dem Schlachtfeld zu einem nicht zu unterschätzenden Gegner. In der Standardkonfiguration ist der Schwergewicht für den Fernkampf bestückt. Gegner, die er mit seinen Energiewaffen nicht zur Strecke bringt, oder die vor seinen Raketenbombardements davonlaufen, werden von seinen schwereren Begleitern erledigt.

GRIZZLY



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 280 Standard
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: 4
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
  1 Gaussgeschütz
  1 LSR 10er-Lafette
  1 schwerer Impulslaser
  1 mittelschwerer Impulslaser
  1 leichter Impulslaser
Hersteller: unbekannt
Communications Systems: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

Lk/Rt Torso	15	23/7
Lk/Rt Arm	11	22
Lk/Rt Bein	15	27

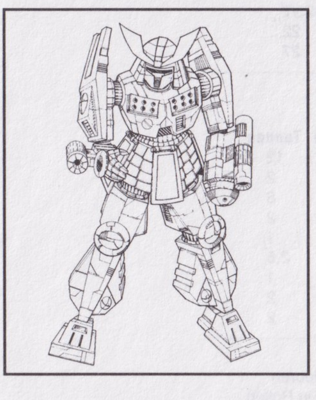
Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
S-Impulslaser	LA	2	6
M-Impulslaser	LA	1	2
L-Impulslaser	LA	1	1
LSR 10er-Lafette	RT	1	2,5
Munition 12	RT	1	1
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2

Möglichkeiten

Der Grizzly wird von den Kommandeuren einstweiliger Garnisonssternhaufen in Rollen eingesetzt, die bei anderen Clans eine Nemesis oder ein Höllenbote ausfüllen würde. Die schwerere Panzerung und der Standardreaktor erhöhen die Überlebenschancen dieses Mechs, was angesichts der Schwierigkeiten, diesen Mechtyp zu reparieren, ein Glück ist. Der Grizzly verfügt über mehrere Schichten abgeschrägter Panzerung, die dazu neigt, sich bei einer Beschädigung zu verkanten, und die wuchtigen Beinaktivatoren sind einzigartig in ihrer Konstruktion und nur schwer zu beschaffen. Der Grizzly ist mit einer tödlichen Kombination von Waffensystemen ausgestattet, deren wichtigster Bestandteil das Gaussgeschütz im rechten Arm ist. Der linke Arm ist mit einem Trio Impulslaser bestückt, die der Bewaffnung in Konfiguration D des Henkers ähneln, allerdings sind die Impulslaser des Grizzly leichter. Die

I.S. HATAMOTO-CHI



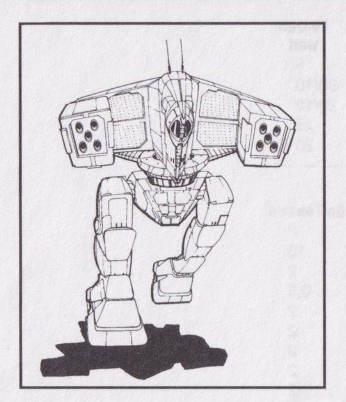
	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	34/16
Lk/Rt Torso	17	25/9
Lk/Rt Arm	13	26
Lk/Rt Bein	17	34

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
PPK	LA	3	7
PPK	LA	3	7
KSR 6er-Lafette	RT	2	3
KSR 6er-Lafette	LT	2	3
Munition 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Munition 15	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5

Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Erdwerk VOL-Endostahl
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Mitchell Argon Ferrofibrit + CASE
Bewaffnung:
 2 Tiegart-Partikelprojektorkanonen
 2 Bical-6-KSR 6er-Lafetten
Hersteller: Maltex Corporation
Hauptherstellungsort: Errai
Funksystem: Colmax 90
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j

Naga



	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	17/10
Lk/Rt Torso	17	15/9
Lk/Rt Arm	13	14
Lk/Rt Bein	17	16

CASE in allen entsprechenden Zonen

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Arrow IV-System	RA/RT	12	12
Munition (Arrow) 15	RT	3	3
ER-L-Laser	RT	1	0,5
Arrow IV-System	LA/LT	12	12
Munition (Arrow) 15	LT	3	3
ER-L-Laser	LT	1	0,5
ER-L-Laser	TM	1	0,5

Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
(in Standardkonfigurationen)
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
2 Arrow IV-Raketenartilleriesysteme
7,5 t Modulraum verfügbar (inklusive Arrow-Munition)
Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

Möglichkeiten

Die Naga wurde als Feuerplatform für einen anhaltenden Raketenartilleriebeschuß entwickelt. Die Standardkonfiguration des OmniMechs erfüllt diese Aufgabe am besten. Sie führt sechs Tonnen Raketenmunition mit, womit sichergestellt ist, daß sie ihre Einheitskameraden auch in längeren Gefechten unterstützen kann. Bei einem Gegenangriff auf kurze Distanz ist die Standard-Naga allerdings besonders verwundbar, da sie zur Abwehr eines Gegners, dem es gelingt, sich ihr zu nähern, nur ganze drei leichte Laser aufzuweisen hat.

I.S. VICTOR

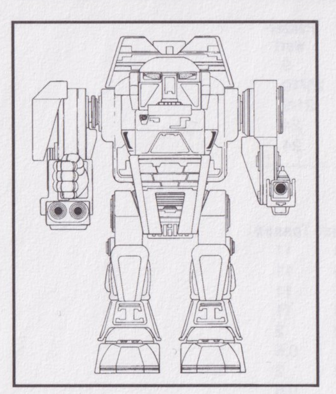
	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	30/15
Lk/Rt Torso	17	20/10
Lk/Rt Arm	13	15
Lk/Rt Bein	17	20

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 30	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	LA	1	2
KSR 4er-Lafette	LT	1	2
Munition 25	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüsen	TM	2	2
Sprungdüsen	RB	1	1
Sprungdüsen	LB	1	1

Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Alshain Klasse 920-Endostahl
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: Lexington Lifters
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Durallex Schwer + CASE
Bewaffnung:
  1 Drachenfeuer-Gaussgeschütz
  2 mittelschwere Victory Heartbeat-Impulslaser
  1 Telos-4-KSR 4er-Lafette
Hersteller: Independence Weaponry, HildCo Interplanetar
Hauptherstellungsorte: Quentin (Independence), St. Ives (HildCo)
Funksystem: Sipher Security Plus

Henker



Masse: 95 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: 6
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Ferrofibrit
Bewaffnung: 26,25 t Modulraum verfügbar
Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	30	37/9
Lk/Rt Torso	20	20/8
Lk/Rt Arm	16	22
Lk/Rt Bein	20	28

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	LA	6	12
Doppelter Wärmetauscher	LA	2	1
CASE	LA	0	0
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
ER-S-Laser	RA	1	4
ER-S-Laser	RA	1	4
Doppelte Wärmetauscher (2)	RA	4	2
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 200	RT	1	1
CASE	RT	0	0

Möglichkeiten

Die meisten ClanKrieger, die einen Henker steuern, entscheiden sich für die außergewöhnliche Schlagkraft des Gaussgeschützes. In Verbindung mit den beiden schweren Lasern kann diese Waffe gegnerischen Mechs schwer zu schaffen machen.

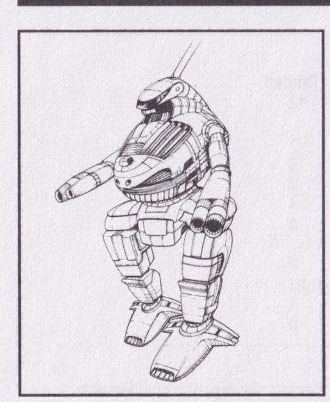
Für längere Missionen, bei denen der Munitionsverbrauch eine Rolle spielen kann, wird der Henker in der Regel mit drei schweren Impulslasern im linken und vier mittelschweren Extremreichweiten-Lasern im rechten Arm ausgerüstet. Die 19 doppelten Wärmetauscher des Kampfkolosses gestatten dem Piloten, trotz dieser Häufung von Laserwaffen die Wärmeentwicklung im Griff zu behalten.

Alternativkonfiguration B ähnelt in der Leistung dem Primärmodell. Sie führt im linken Arm eine Autokanone/20-Ultra, zu der sich eine Extremreichweiten-PPK im rechten Arm gesellt. Die Bewaffnung wird abgerundet von einem leichten Laser und einem Raketenabwehrsystem.

Die Artillerievariante des Henker ist relativ selten. Ihr Hauptmerkmal ist die erhöhte Zielgenauigkeit aller Waffensysteme.

Alternativkonfiguration D ist eine sehr ungewöhnliche Henker-Variante mit zwei übereinander am linken Mecharm montierten KSR 6er-Lafetten. Der rechte Arm trägt ein großes, dreieckiges Waffenmodul mit einem schweren Impulslaser in der Spitze, einer mittleren Reihe mit drei mittelschweren Impulslasern und einer abschließende Reihe von fünf leichten Impulslasern an der Unterkante. Diese Konfiguration besitzt natürlich keine Hand und erfordert auch den Ausbau des rechten Unterarmaktivators.

I. S. Vernichter



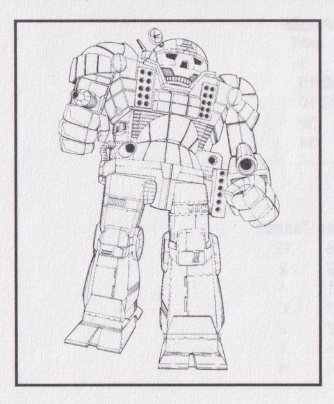
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	25/10
Lk/Rt Torso	21	21/9
Lk/Rt Arm	17	24
Lk/Rt Bein	21	24

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X Autokanone/10	RA	6	11
LB-X Autokanone/10	LA	6	11
LB-X Autokanone/10	RT	6	11
LB-X Autokanone/10	LT	6	11
Munition (LB-X) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
Munition (LB-X) 20	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	RA	1	2
M-Impulslaser	TM	1	2
M-Impulslaser	TM	1	2

Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Sternenbund MN-01
Reaktor: Nissan 200
Reisegeschwindigkeit: 22 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Starshield Special-b + CASE
Bewaffnung:
  4 Mydron Excel LB-X Autokanonen/10
  4 mittelschwere Magna 400P-Impulslaser
Hersteller: unbekannt
Funksystem: Garret T19-G
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat
  Aggressor Typ 5

I.S. Atlas



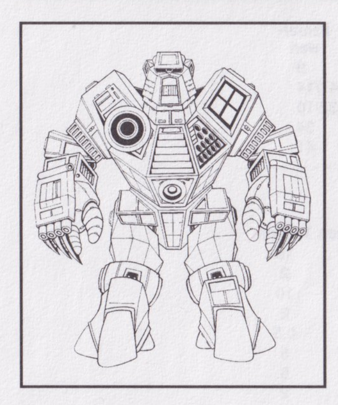
	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso Mitte	31	47/14
Lk/Rt Torso	21	32/10
Lk/Rt Arm	17	34
Lk/Rt Bein	21	41

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RT	7	15
Munition (Gauss) 30	RT	2	2
LSR 20er-Lafette	LT	5	10
Munition 12	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
ER-S-Laser	LA	2	5
ER-S-Laser	RA	2	5
M-Impulslaser	TM (R)	1	2
M-Impulslaser	TM (R)	1	2
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition 12 (Rakabwehr)	LT	1	1
CASE	RT	1	0,5

Masse: 100 Tonnen
Rumpf:Foundation Type 10X
Reaktor: Hermes 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Durallex Schwer Spezial + CASE
Bewaffnung:
1 Drachenfeuer-Gaussgeschütz
1 Shigunga-LSR 20er-Lafette
2 schwere Victory Nickel-Extremreichweitenlaser
2 mittelschwere Victory Heartbeat Impulslaser
1 Yori Fliegenpatsche-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Yori MechWerke, Independence Weaponry
Auptherstellungsorte: Na' ir (Yori), Quentin (Independence)
Funksystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

Kodiak



	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	40/15
Lk/Rt Torso	21	32/10
Lk/Rt Arm	17	32
Lk/Rt Bein	21	34

Primäre Konfiguration

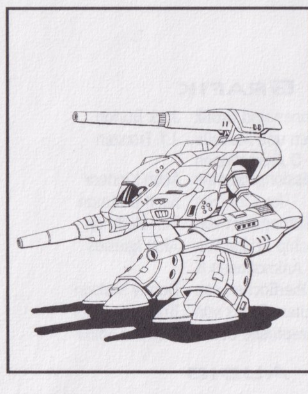
Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/20 Ultra	RT	8	12
Munition (AK) 10	RT	2	2
ER-S-Laser	TM	1	4
2 Blitz-KSR 6er-Laf.	LT	3	6
Munition (Blitz) 30	LT	2	2
4 ER-M-Laser	RA	4	4
4 ER-M-Laser	LA	4	4

Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
  1 Autokanone/20 Ultra
  2 Blitz-KSR 6er-Lafetten
  8 mittelschwere Extremreichweitenlaser
  1 schwerer Extremreichweitenlaser
Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

Möglichkeiten

Die gesamte rechte Torsoseite des Kodiak wird von einer Autokanone/20-Ultra mit vernichtender Schlagkraft belegt. Ihr gegenüber befinden sich zwei Blitz-KSR 6er-Lafetten **(SRM-6)**. In der Kombination liefern diese Waffensysteme reichlich Feuerkraft über kurze Distanz, doch fehlt ihnen die Munition für längere Schußwechsel. Wahrscheinlich haben die Konstrukteure diesem Faktor deshalb wenig Gewicht beigemessen, weil der Mech nur für den Garnisonsdienst in unmittelbarer Nähe der Nachschublinien vorgesehen ist. Über beiden Händen befindet sich eine an Krallen erinnernde Reihe von vier mittelschweren Extremreichweitenlasern die dem Kodiak selbst dann noch eine beachtliche Schlagkraft liefern, wenn er seinen gesamten Munitionsvorrat verbraucht hat. Abgerundet wird diese Bewaffnung durch einen einzelnen schweren ER-Laser im Torso, unmittelbar unter dem Reaktor. Diese wohl nachträglich in die Konstruktion integrierte Waffe liefert dem Mech die Möglichkeit zu einem einzelnen Schuß über weite Entfernung, entwickelt aber zuviel Wärme, um einen Einsatz gegen einen näher herangerückten Gegner zu gestatten.

Felsrhino



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 300 Standard
Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: 3
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
- 2 Gaussgeschütze
- 2 schwere Impulslaser
- 1 leichter Impulslaser

Hersteller: unbekannt
Funksystem: unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: unbekannt

	Interne Struktur	Panzer-wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	46/15
Lk/Rt Torso	21	27/14
Lk/Rt Arm	17	32
Lk/Rt Bein	21	36

Primäre Konfiguration

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	LA	2	6
S-Impulslaser	RA	2	6
Gaussgeschütz	LT	6	12
Munition (Gauss) 16	LT	1	2
CASE	LT	0	0
Gaussgeschütz	RT	6	12
Munition (Gauss) 16	RT	1	2
CASE	RT	0	0
L-Impulslaser	K	1	1
Sprungdüse	RB	1	2
Sprungdüse	LB	1	2
Sprungdüse	TM	1	2

Möglichkeiten

Das Felsrhino bringt wuchtige 100 Tonnen auf die Waage und ist damit in der Gewichtsklasse der größten jemals gebauten Mechs. Maschinen dieser Größenordnung bringen eine wahrhaft atemberaubende Feuerkraft zum Tragen, lassen sich aber schlußendlich von ihren Kommandeuren nicht effektiv einsetzen, da diese sich den Verlust einer solchen Maschine nicht leisten können.

Das Felsrhino verfügt über zwei Gaussgeschütze, je einen schweren Impulslaser in beiden Armen und einen praktisch überflüssigen leichten Impulslaser. Die Armwaffen sind mit zurückziehbaren, stoßdämpfenden Schutzabdeckungen ausgerüstet, die es dem Piloten gestatten, die Arme wie Rammböcke zu benutzen, ohne die empfindlichen Laser zu beschädigen.

IMPRESSUM

KOORDINATION DER EUROPÄISCHEN LOCALISIERUNG

Produktionkoordinator	Matt Candler
Programmierung	Bill Ferrer
Localisierung Manager	Claudio Goldbarg
Exekutiver Produzent	Nathalie Deschâtres
Koproduzent	Jack Mamais
Cheftester	David Ghys
Testerteam	Ryan McNairy
	Glen Jost
	Chris Campbell
	Rue Hon
TRANSPOSIA N.V.	Bart Govaert
	Patrick Cardon

VSA PRODUCTION

PRODUKTION

Koproduzenten, Ghost Bear Legacy	Jack Mamais
Spieldesigner	Chad Findley
Geschichte von	Chad Findley
	Jack Mamais
	Zack Norman
Autor	Sacha Howells
Produzent, MechWarrior Erweiterungs-set Koproduzenten	Tim Morten
Leitender Produzent	John Spinale
Shell/Simulation Programmierung	Bill Ferrer
Weitere Programmierungen	John Clarke
	Scott Etherton
Werkzeuge/Treiber unter Lizenz von	John Miles
	John Lemberger

GRAFIK

3-D Animationen und Grafik	Jack Burton
3-D Animationen und Modelle	J.J. Franzen
3-D Animationen und Missiongeometrie	Sean Kinnear
Ice Clan von	Scott Goffman
Einleitungsfilm von	Tim Hoffman
Jumpship Bridge von	Alan Iglesias
2-D Grafik, Animationen & Oberflächen von	Danny Matson
Weitere Grafik von	Brian Jennings
Konzeptuelle Grafik	Dan McGibins

AUDIO

Originalarrangemente	Jeehun Hwang
Audio Technik und Design	Bill Black
Sounddesign von SOUNDELUX MEDIA LABS:	
Leitung und Design Geraüscheffekte	Scott Martin Gershen
	Alan Renken
Sprecher	Peter Byrne
	Zachary Norman
	Scott Martin Gershen
	Carole Ruggier
	Bill Black
	Barrett Latham

VERPACKUNG UND PROMO-MATERIAL

Dokumentationsleitung	Mike Rivera
Zusätzliche Cover-Grafik	Scott Goffman

Qualitätskontrolle

Chef der Qualitätskontrolle: Jon Doellstedt
Qualitätskontrollmanager: Dave Arnspiger
Cheftester: Matt Candler
Testerteam: David Avery, Chris Campbell, John Cibulski, David Fielding, Rue Hon
Weitere Tester: Keith Alexander, Robert Berger, Judith Chlipala, Curtis Crockett, Mark Harwood, Glenn Jost, Noah Katz, Nadia Kischk, Steven Mau, David Osper, Tyler Scott, Elizabeth Strozewski, Tim Vanlaw, Eric Zala
Externe Betatesters: Charles Bowlby, Bill "Axor" Brown, Paul Cabana, Alex Chan, Darren Chang, Gary and Dolly Cook, Rich DeFrancesco, Sven Doersam, Brian Eichler, Carl Finley, Richard Grochowski, Jody Johnson, Mark Kaelin, Bill Kirkman, Shaun Klomp, Mattew Lewis, Ed Milovic, Anthony Pham, Karen Rapchak, Donald Rinker, Joseph Ruffolo, James Sablatura, James Smith, Montgomery Spencer, Mike Udovic

FASA

3D-Grafikunterstützung: Jamie Marshall
Original BattleTech-Entwürfe: Dana Knutson, Jamie Nelson, Steve Venters
BattleTech-Hintergrundmaterial: The Adventure Architects, Brent Carter, Rob Cruz, Evan Jameson, Rodney Knox, Sam Lewis, Bryan Nystul, Michael Pellicciott, Boy Peterson, Diane Piron-Gelman, Sharon Turner-Mulvihill, Christopher Hussey, Laurie Mair, Gene Marcil, Stephane Matis
Ghost-Bear-Logo von: David R. Deitrick

Mit besonderem Dank an...

Tim Morten, Tom Dowd, John Lafleur, Josh Resnick, Ken Hullett, Nathalie Deschâtres, Ray Choi, Sean Espinoza, Indra Gunawan, David Greenspan, Michael Schwartz, Bryan Nystul, Alan Gershenfeld, Howard Marks, Trey Watkins, Sarah Hanlon, Steve Willsey, Dan Stanfill, Kelly Rogers, Daiva Venckus, Scully und John Keating,

ACTIVISION Begrenzte 90-Tage Gewährleistung

Activision gewährtleistet gegenüber dem Ersterwerber dieses Computer-Softwareproduktes, daß das Datenaufzeichnungsmedium, auf dem das Software-Programm aufgezeichnet ist, für die Dauer von 90 Tagen nach dem Kauf frei von Material- und Ausführungsfehlern ist. Falls sich das Datenaufzeichnungsmedium innerhalb von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Erwerb als fehlerhaft herausstellt, erklärt sich ACTIVISION bereit, solange das Programm noch von ACTIVISION hergestellt wird, jedes als fehlerhaft erkannte Produkt, das in der genannten Zeit frei Haus mit dem Nachweis des Kaufdatums in dem Service Center des Herstellungswerkes des Produktes eingeht, ohne weitere Kosten zu ersetzen. Falls das Programm nicht mehr hergestellt wird, behält sich ACTIVISION das Recht vor, Ersatz in Form eines ähnlichen Produktes mit gleichem oder höherem Wert zu leisten.

Diese Gewährleistung ist auf die Datenaufzeichnungsmedien, die die Software enthalten, die ursprünglich von ACTIVISION geliefert wurde, beschränkt und bezieht sich nicht auf normale Abnutzung. Diese Gewährleistung ist nicht gültig, wenn der Fehler durch Mißbrauch, Fehlbehandlung oder Nachlässigkeit verursacht wurde. Alle impliziten Gewährleistungen, die sich auf dieses Produkt beziehen, sind auf den oben beschriebenen Zeitraum von 90 Tagen beschränkt.

Um einen Ersatz zu erhalten, sollten Sie nur die Original-Medien in einer schützenden Verpackung zurücksenden und folgende Angaben dazupacken:

- eine kurze Beschreibung des Fehlers,
- Ihren Namen und Ihre Adresse und
- eine Fotokopie Ihrer datierten Kaufquittung.

Mehr Informationen finden Sie in den speziellen "RÜCKSENDE"-Informationen. Haben Sie Fragen? Rufen Sie den ACTIVISION-Kundendienst unter einer der untengenannten Telefonnummern an.

Unabhängig von den oben festgelegten Bestimmungen, ersetzt diese Gewährleistung alle anderen Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ob ausdrücklich oder impliziert, einschließlich aller Gewährleistungen der Handelbarkeit oder der Eignung für einen bestimmten Zweck, und keine anderen Vereinbarungen oder Ansprüche jedweder Art sind für ACTIVISION bindend. Unter keinen Umständen ist ACTIVISION für spezielle, Direktschäden oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Verwendung oder der Fehlfunktion dieses Produktes resultieren, haftbar, einschließlich Vermögensschäden und, soweit es die Gesetze zulassen, Personenschäden, selbst dann, wenn ACTIVISION auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist. Einige Staaten erlauben keine Beschränkung der Dauer einer implizierten Gewährleistung und/oder den Ausschluß oder die Beschränkung eines Direktschadens oder Folgeschadens. Daher ist es möglich, daß die obengenannten Beschränkungen und/oder der Ausschluß oder die Beschränkung der Haftung nicht auf Sie zutreffen. Diese Gewährleistung gibt Ihnen spezifische Rechte und darüberhinaus könnten Sie Rechte haben, die von Staat zu Staat verschieden sind.

Nach der Gewährleistungsperiode kann eine fehlerhafte ACTIVISION CD oder Diskette mit einem Scheck oder einer Money-Order über 7 US$ pro CD oder Diskette (für Australien 12 AUS$, für Europa 7,00 GB£) an ACTIVISION zurückgesandt werden, um Ersatz zu erhalten (innerhalb eines Jahres nach dem Kauf).

RÜCKGABE:
Um einen reibungslosen Ablauf sicherzustellen, prüfen Sie bitte:

1. Senden Sie nur die Original-Medien in einer schützenden Verpackung.
2. Legen Sie eine Fotokopie Ihrer datierten Kaufquittung bei.
3. Legen Sie ein Blatt mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse, in Druckschrift oder in deutlicher Handschrift innerhalb der Verpackung bei.
4. Legen Sie eine kurze Beschreibung des Fehlers / der Fehler, die in der Software bei Ihnen aufgetreten sind, sowie den Namen des Produktes und den Namen und die Modellbezeichnung oder die Modellnummer Ihres Computers bei.

In Europa senden Sie die Rücksendung an:

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION
Long Island House, 3A
1/4 Warple Way
London, W3 0RQ
United Kingdom
Medienaustausch: (+44) 181 742 9400

COPYRIGHT:













CDD-3124-261-GM